

⑬ BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENTAMT

⑫ Offenlegungsschrift  
⑩ DE 42 32 762 A 1

⑯ Int. Cl. 5:  
G 07 F 17/34

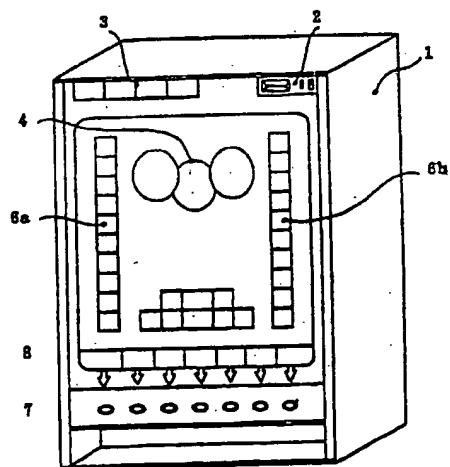
⑯ Anmelder:  
Bally Wulff Automaten GmbH, 12045 Berlin, DE

⑯ Erfinder:  
Kloß, Hans, 1000 Berlin, DE

BEST AVAILABLE COPY

⑯ Geldspielgerät

⑰ Die Erfindung betrifft ein münzbetätigtes Geldspielgerät, welches mindestens die Funktionsgruppen zentrale Steuereinheit mit Zufallszahlengenerator, Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinnermittlung, Datenspeicheranordnungen und Anzeigeeinrichtungen für Guthaben und Gewinnspeicher sowie verschiedene Auspieltableaus aufweist. Die Aufgabe der Erfindung besteht darin, ein münzbetätigtes Geldspielgerät vorzuschlagen, welches bei minimalem Materialaufwand durch die Realisierung eines Multifunktionsaufbaus vielfältige Auswahlmöglichkeiten bietet, die wiederum viele Spieler ansprechen. Gelöst wird diese Aufgabe dadurch, daß mindestens zwei unterschiedliche, in sich geschlossene und voneinander unabhängige Spielanordnungen in ein und demselben Geldspielgerät realisiert und enthalten sind. Hierbei kann es sich sowohl um Walzen-, Scheiben-, Karten-, Würfel- oder ähnliche Geräte handeln. Zur Steuerung des Spielablaufes für diese Spielanordnungen ist nur eine zentrale Steuereinheit und eine Zufallsseinrichtung vorgesehen, über welche spielanordnungsunabhängig eine Gewinn- oder Verlustkombination ermittelt wird. Hierbei erfolgt die Steuerung derart, daß im Anschluß an die Ermittlung der Gewinn- oder Verlustkombination die symboltragenden Anzeigeelemente (z. B. Karten, Würfel, Scheiben oder Ähnliches) auf eine dieser Kombination entsprechende Darstellung gebracht werden. Für die Darstellung der Spiel- und Risikoelemente sowie weiterer Besonderheiten des jeweils aktiven Spielanordnungen ist



DE 42 32 762 A1

1

Beschreibung

Die Erfindung betrifft ein münzbetätigtes Geldspielgerät, welches mindestens die Funktionsgruppen zentrale Steuereinheit mit Zufallszahlengenerator, Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinnermittlung, Datenspeicher vorrichtungen und Anzeigevorrichtungen für Gutshaben und Gewinnspeicher sowie verschiedene Auspieltableaus aufweist.

Die Arbeitsweise derartiger, allgemein bekannter Geld- oder Unterhaltungsspielgeräte besteht darin, daß der Zufallszahlengenerator solange Zufallszahlen ermittelt, bis diese von der zentralen Steuereinheit als zulässig anerkannt werden und daß nachfolgend die Antriebsmotoren der Umlaufkörper auf der der jeweiligen Zufallszahl entsprechenden Position gestoppt werden und daß durch die Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinnermittlung die Stopppositionen der einzelnen Umlaufkörper auf das Vorliegen einer Gewinnkombination geprüft werden, was ggf. zur Erhöhung der Inhalte von Gewinnspeicher und deren nachgeordneten Anzeigevorrichtungen führt.

Weiterhin ist es bekannt, als Mittel zur Darstellung von Spielelementen Bildschirme einzusetzen.

Sowohl der Grundaufbau als auch das Grundprinzip der oben beschriebenen Arbeitsweise ist bereits seit langem bekannt. Wesentlich war bisher jedoch, daß jeweils ein komplettes Gerät für die Realisierung eines Spielsystems verwendet wurde.

Geld- oder Unterhaltungsspielgeräte der gattungsgemäßen Art bestehen im wesentlichen aus den oben genannten Bau- und Funktionsgruppen. Lediglich durch die Realisierung unterschiedlicher Spielsysteme mit Zusatzgewinnchancen wie Bonus- und Jackpotvariationen, Kombinationen von Frei-, Sonder- und Multispieleinheiten, Ausspielungen und ähnlichem soll ein Spielanreiz geschaffen werden, der möglichst viele Spieler anspricht und sie zum Spielen an derartigen Geräten animiert.

Hier setzt die Aufgabe der Erfindung ein, die darin besteht, ein münzbetätigtes Geldspielgerät vorzuschlagen, welches bei minimalem Materialeinsatz durch die Realisierung eines Multifunktionsaufbaus vielfältige Auswahlmöglichkeiten bietet, die wiederum viele Spieler ansprechen.

Erfindungsgemäß wird diese Aufgabe durch die kennzeichnenden Merkmale des Hauptanspruches in Verbindung mit den Merkmalen des Oberbegriffs gelöst. Vorteilhafte Weiterbildungen sind in den Unteransprüchen aufgezeigt.

Die erfindungsgemäße Lösung zeichnet sich dadurch aus, daß mindestens zwei unterschiedliche, in sich geschlossene und voneinander unabhängige Spielsysteme in ein und demselben Geldspielgerät realisiert und enthalten sind. Hierbei kann es sich sowohl um Würfel-, Scheiben-, Karten-, Würfel- oder ähnliche Geräte handeln. Zur Steuerung des Spielablaufes für diese Spielsysteme ist nur eine zentrale Steuereinheit und eine Zufallseinrichtung vorgesehen, über welche Spielsystem unabhängig eine Gewinn- oder Verlustkombination ermittelt wird. Hierbei erfolgt die Steuerung derart, daß im Anschluß an die Ermittlung der Gewinn- oder Verlustkombination die symboltragenen Anzeigeelemente (z. B. Karten, Würfeln, Scheiben oder ähnliches) auf eine dieser Kombination entsprechende Darstellung gebracht werden.

Für die Darstellung der Spiel- und Risikoelemente sowie weiterer Besonderheiten des jeweils aktiven Spielsystems ist zumindest ein Teil der Frontseite aus

einer Video-Displayanzeige gebildet, die mit der zentralen Steuereinheit und über diese mit der Speichereinheit und der Zufallseinrichtung in Verbindung steht.

Vorteilhafterweise können auf dem Video-Display 5 zusätzliche Symbole und/oder Informationen, wie

- Spielsystembeschreibung,
- Spielanimationen,
- Firmen- und/oder Produktwerbungen,
- Statistikdaten,
- Fehlermeldungen und Serviceinformationen und ähnliches darstellbar sein.

Eine weitere vorteilhafte Gestaltungsvariante besteht darin, daß die gesamte Frontseite als Video-Display ausgebildet ist, auf welcher Spielsymbole, Spiel- und Gewinnplan, Risikoleiter(n), Münzspeicher, oder Teile hier von darstellbar sind.

Für die Gewährleistung eines ausreichenden Speicherbereiches und eines schnellen Speicherzugriffs kann die Speichereinheit für die Speicherung der Spielsysteme aus einem CD-ROM-Speicher gebildet sein.

Weiterhin kann eine Vorrichtung vorgesehen sein, mittels welcher eine Auswahl zwischen den in der Speichereinheit gespeicherten Spielsystemen erfolgt.

Für einen möglichst universellen Einsatz eines erfindungsgemäß ausgebildeten Geldspielgerätes können auf dem Video-Display Felder vorgesehen sein, welche eine eindeutige Zuordnung zu den frontseitig angeordneten Tasten bilden und in welchen die jeweils aktuelle Bedeutung der zugeordneten Tasten darstellbar ist. Hierdurch wird eine Veränderung der Tastenfunktion in Abhängigkeit des jeweils aktuellen Spielsystems ermöglicht.

Zusätzlich besteht die Möglichkeit, auf dem Video-Display ein Menüfeld darzustellen, in welchem mittels einer der Tasten im Tastenfeld eine Auswahl vorgenommen werden kann. Diese Auswahl kann neben der Umstellung zwischen den Spielsystemen auch die Darstellung von Zusatzinformationen oder ähnlichem betreffen.

Eine weitere vorteilhafte Gestaltungsvariante besteht darin, daß nach Überschreitung einer vorgebbaren Zeitspanne, in welcher das Geldspielgerät nicht bespielt wurde, eine zufallsabhängige Umschaltung zwischen den unterschiedlichen Spielsystemen vorgesehen ist. Dies läßt den Eindruck entstehen, als ob in gewissen Zeitabständen ein anderes, möglicherweise interessanteres Geldspielgerät an gleicher Stelle erscheint, ohne daß dies körperlich ausgetauscht werden muß.

Nachfolgend soll die erfindungsgemäße Lösung an Hand der Zeichnungen in einem Ausführungsbeispiel näher beschrieben werden. Hierbei zeigen:

Fig. 1 Frontansicht eines erfindungsgemäß ausgebildeten Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes;

Fig. 2 einen vergrößerten Ausschnitt des Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes;

Fig. 3 Blockschaltbilddarstellung der wesentlichen Funktionsgruppen.

Fig. 1 zeigt ein Geld- oder Unterhaltungsspielgerät 1, welches die bekannten Funktionselemente Geldeingabeflächen 2, Anzeigen 3 für Sonderspiele, Freispiele, Gewinnspeicher und Münzspeicher, eine Umlaufkörpergruppe 5, Risikoleiter 6a und 6b sowie ein Funktionstastenfeld 7 aufweist. Sowohl die Umlaufkörpergruppe 5, als auch die Risikoleiter 6a und 6b werden auf einem Video-Display 4 dargestellt, welches ebenfalls Felder 8 zur Darstellung der aktuellen Funktion der

DE 42 32 762 A1

3

einzelnen Tasten innerhalb des Funktionstastenfeldes 7 aufweist.

In Fig. 2, welche einen vergrößerten Ausschnitt eines erfundungsgemäß ausgebildeten Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes 1 zeigt, ist erkennbar, daß mittels einer der Tasten im Steuertastenfeld 7 eine Umschaltung zwischen verschiedenen Spielsystemen vorgenommen werden kann. Bei Auswahl eines anderen Spielsystems würden dann dessen Spielsymbole, wie zum Beispiel Karten, Würfel oder ähnliche, auf dem Video-Display 4 dargestellt. Eine derartige Umschaltung bewirkt, daß ohne Auszahlung von Spieleinsatz und Gewinnen und nachfolgendem Wechsel zu einem anderen Gerät und der dort erforderlichen erneuten Einzahlung des Spieleinsatzes innerhalb kürzester Zeit ein anderes Spiel aufgerufen und mit diesem weitergespielt werden kann.

Da in einem neuen Spielsystem die Steuertasten 7 möglicherweise eine völlig andere Bedeutung und/oder Zuordnung aufweisen, wird deren aktuelle Bedeutung dann in den Anzeigefeldern 8 aktualisiert dargestellt. Dies kann derart erfolgen, daß immer nur die jeweils aktuelle Bedeutung der Tasten auf dem Video-Display 4 zu sehen ist. Eine andere Möglichkeit besteht darin, daß ständig alle möglichen Funktionen der Tasten dargestellt sind und sich die jeweils aktuelle sich von den übrigen deutlich unterscheidend hervorgehoben ist.

Alle Vorgänge in allen Spielsystemen werden von einem und derselben zentralen Steuereinheit 9, die mit nur einer Zufallseinrichtung 10 in Verbindung steht gesteuert. Hierdurch werden der technische Aufwand und somit auch die Kosten wesentlich reduziert.

Zur Speicherung der unterschiedlichen Spielsysteme kann eine CD-ROM-Speichereinheit 11 verwendet werden, die eine ausreichende Speicherkapazität und eine schnelle Austauschbarkeit gewährleistet. Dies ermöglicht, daß auch von einem Laien ohne weiteres aktualisierte Spielsystemfassungen oder völlig neue Spielsysteme in das erfundungsgemäß ausgebildete Geld- oder Unterhaltungsspielgerät 1 implantiert werden können.

Während der Zeiten, in denen an einem erfundungsgemäß ausgebildeten Geld- oder Unterhaltungsspielgeräten 1 nicht gespielt wird, sind auf dem Video-Display 4 beispielsweise Produkt- oder Firmenwerbungen, Spielanimativen, Statistikdaten, Fehlermeldungen und Serviceinformationen oder ähnliches darstellbar. Hierdurch erhalten derartige Geräte völlig neue Einsatzmöglichkeiten.

Ein weiterer Vorzug der erfundungsgemäß ausgebildeten Geräte besteht darin, daß lediglich einmalig ein solches Grundgerät angeschafft werden muß. Später lassen sich durch Austausch des CD-ROM-Speichers 11 neue Spielsysteme implantieren, die gegebenenfalls in ihrer Zulassung abgelaufene ersetzen. Technisch könnte dies dadurch realisiert werden, daß die Zulassungsdaten und -nummer mit auf der CD-ROM gespeichert und permanent auf dem Video-Display 4 angezeigt werden. Ist nun die Zulassung für die auf der CD-ROM enthaltenen Spielsysteme abgelaufen, so wird selbiges lediglich durch eine neue zugelassene ersetzt. Bei einer derartigen Verfahrensweise würde eine erhebliche Kostenreduzierung auf Seiten der Betreiber entstehen.

#### Patentansprüche

1. Geldspielgerät, welches zumindest die Funktionsgruppen
  - zentrale Steuereinheit mit Zufallszahlengenerator,
  - Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinner-

4

mittlung,

- Datenspeichervorrichtungen und
- Anzeigevorrichtungen für Guthaben und Gewinnspeicher sowie
- verschiedene Ausspieltäbleaus

aufweist und deren Arbeitsweise darin besteht, daß der Zufallszahlengenerator solange Zufallszahlen ermittelt, bis diese von der zentralen Steuereinheit als zulässig anerkannt werden und daß nachfolgend gewinnsymboltragende Anzeigeelemente auf einer, der jeweiligen Zufallszahl entsprechenden Stopposition gestoppt werden und daß durch die Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinnermittlung die Stoppositionen der einzelnen Anzeigeelemente auf das Vorliegen einer Gewinnkombination geprüft werden, was ggf. zur Erhöhung der Inhalte von Gewinnspeicher und deren nachgeordneten Anzeigevorrichtungen führt,

dadurch gekennzeichnet,

daß mindestens zwei unterschiedliche, in sich geschlossene und voneinander unabhängige Spielsysteme in ein und demselben Geldspielgerät (1) realisiert und enthalten sind,

daß zur Steuerung des Spielablaufes für diese Spielsysteme nur eine zentrale Steuereinheit (9) und eine Zufallseinrichtung (10) vorgesehen sind über welche Spielsystem unabhängig eine Gewinn- oder Verlustkombination ermittelt wird und daß zumindest für die Darstellung der Spiel- und Risikoelemente (5, 6a, 6b) sowie weiterer Besonderheiten des jeweils aktiven Spielsystems, zumindest ein Teil der Frontseite, aus einem Video-Display (4) gebildet ist, die mit der zentralen Steuereinheit (9) und über diese mit der Speichereinheit (11) und der Zufallseinrichtung (10) in Verbindung steht.

2. Geldspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß auf dem Video-Display (4) zusätzliche Symbole und/oder Informationen wie

- Spielsystembeschreibung,
- Spielanimationen,
- Firmen- und/oder Produktwerbungen,
- Statistikdaten,
- Fehlermeldungen und Serviceinformationen und ähnliches darstellbar sind.

3. Geldspielgerät nach Anspruch 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, daß die gesamte Frontseite als Video-Display (4) ausgebildet ist, auf welcher Spielsymbole (5), Spiel- und Gewinnplan, Risikoleiter(n) (6a, 6b), Münz- und Gewinnspeicherspeicher (3), oder Teile hiervon darstellbar sind.

4. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Speichereinheit (11) für die Speicherung der Spielsysteme aus einem CD-ROM-Speicher gebildet ist.

5. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß eine Auswahlmöglichkeit vorgesehen ist, mittels welcher eine Auswahl zwischen den in der Speichereinheit (11) gespeicherten Spielsystemen erfolgen kann.

6. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß auf dem Video-Display (5) Felder (8) vorgesehen sind, welche eine eindeutige Zuordnung zu den frontseitig angeordneten Tasten bilden und in welchen die jeweils aktuelle Bedeutung der zugeordneten Tasten im Steuertastenfeld (7) darstellbar ist.

7. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß eine der Tasten im Tastenfeld

BEST AVAILABLE COPY

DE 42 32 762 A1

5

6

(7) als Menüführungstaste zur Auswahl in einem  
auf dem Video-Display (4) darstellbaren Menüfeld  
ausgebildet ist.  
8. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 7, dadurch  
gekennzeichnet, daß nach Überschreitung einer 5  
vorgebbaren Zeitspanne, in welcher das Geldspiel-  
gerät (1) nicht bespielt wurde, eine zufallsabhängi-  
ge Umschaltung zwischen den unterschiedlichen  
Spielystemen vorgesehen ist.

10

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

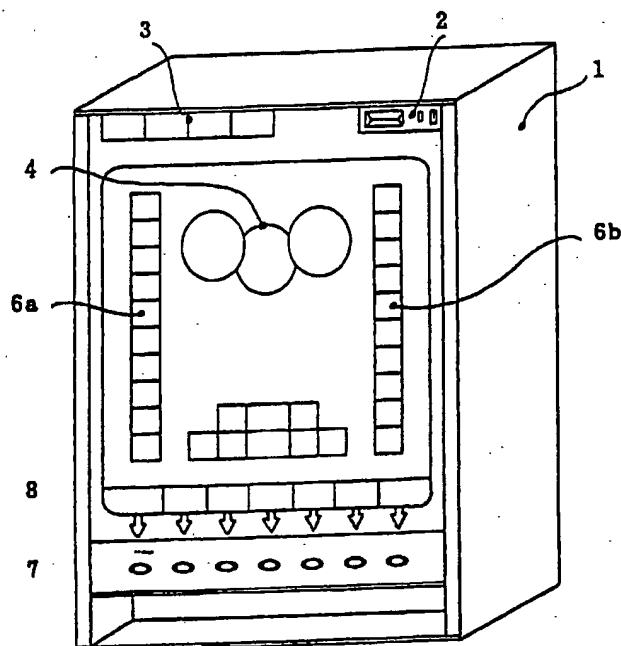
**BEST AVAILABLE COPY**

ZEICHNUNGEN SEITE 1

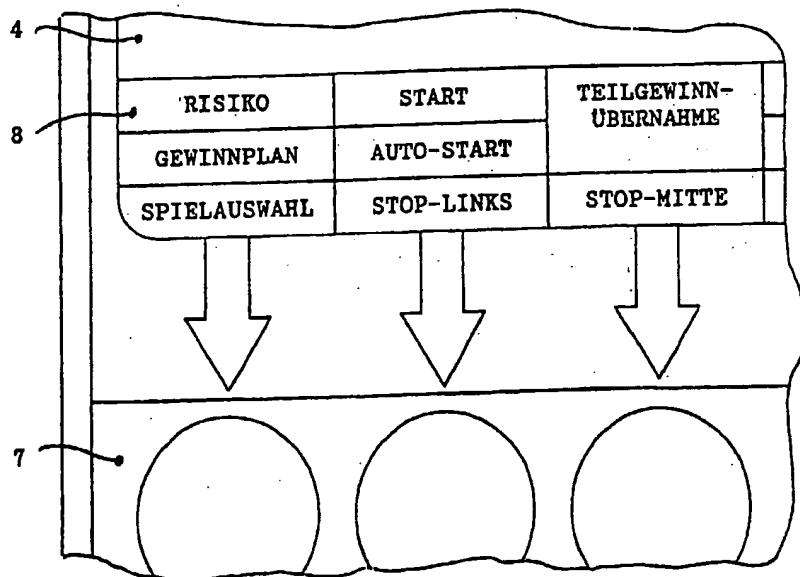
Nummer:  
Int. Cl. 5:  
Offenlegungstag:

DE 42 32 782 A1  
G 07 F 17/34  
31. März 1994

**Fig. 1**



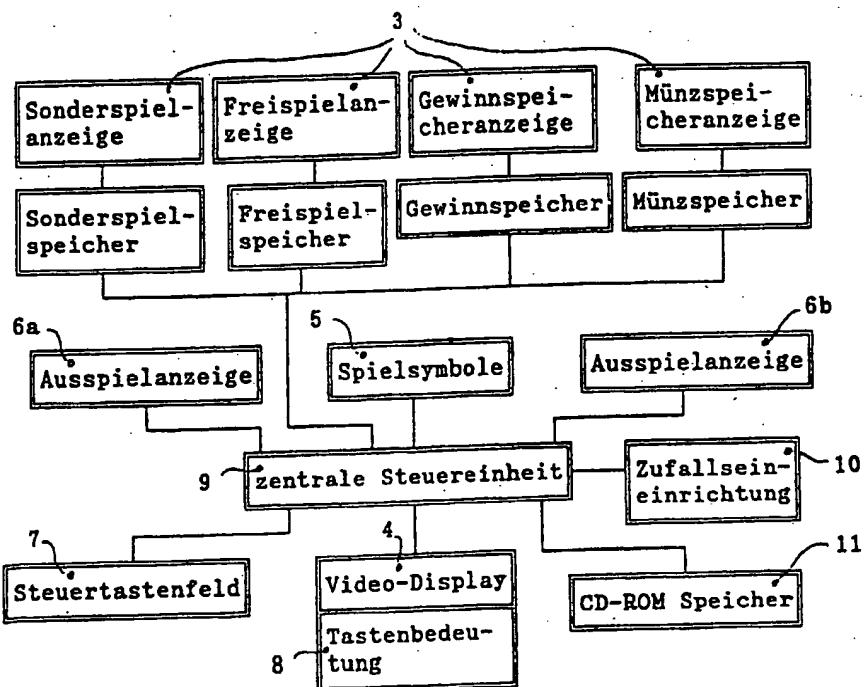
**Fig. 2**



ZEICHNUNGEN SEITE 2

Nummer: DE 42 32 762 A1  
Int. Cl. 5: G 07 F 17/34  
Offenlegungstag: 31. März 1994

Fig. 3



# BEST AVAILABLE COPY

**Title:** Coin-operated games machine with game symbols on games machine - has dual function inputs that allow two different games to be represented such as card or rotary symbol carrier types

**Patent Number:** DE4232762

**Publication date:** 1994-03-31

**Inventor(s):** KLEIN, HANS (DE)

**Applicant(s):** BALLY WULFF AUTOMATEN GMBH (DE)

**Application Number:** DE924232762 19920925

**Priority Number(s):** DE924232762 19920925

**IPC Classification:** G07E17/34

**Requested Patent:** DE4232762

**Equivalents:**

## Abstract

The coin operated games machine has coin entry (2), a display (3) for special games and freeplays together with win memory contents and total cash values. A number of symbol carrying discs (4) that are rotated in a pseudo-random cycle, risk display strips (6) and a number of function push buttons (7). The specific functions to be selected are represented on an indicator panel (8). The rotary disc symbols and the risk display strips can be represented as graphical symbols on the centre section which is a video display. The control functions keys can have dual functions that can be changed over to display a different game, e.g. one based upon cards.

USE/ADVANTAGE - Allows two different games to be represented.

~~BEST AVAILABLE COPY~~

THIS PAGE IS BLANK